

Komplettlösung, Teil 2

SPELLFORCE

In Jowoods Fantasy-Epos dürfen Sie sich auf noch viele spannende, aber auch knifflige Abenteuer freuen. Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt Ihren Avatar zielsicher zur Endsequenz.

Auch in der zweiten Hälfte des Echtzeit-Strategie-Highlights erwarten den Avatar jede Menge knallharte Fantasy-Schlachten und knifflige Rollenspiel-Missionen. Wir haben für Sie sämtliche Haupt- und Nebenaufträge bewältigt. Und dank unserer detaillierten Karten bleibt kein Gegner vor Ihrer Klinge verschont. Teil 1 unserer Spellforce-Komplettlösung finden Sie in der GameStar-Ausgabe 2/04.

10. KLAGENDE STEINE

1. Monumente aktivieren

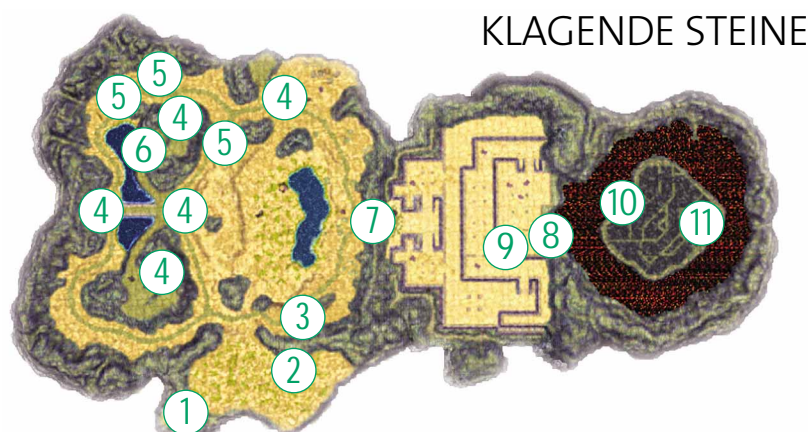
Vom Portal (1) aus marschiert der Avatar zum Zwergen-Monument und dem Seelenfelsen (2), um beide zu aktivieren. Alle wichtigen Rohstoffe finden Sie in diesem Tal, nur Eisen liegt außerhalb (3). Mit einigen Zwergenkriegern im Schlepptau überfällt der Held die Feldherren Korshars (4). Dabei fällt Ihnen ein Obsidianstein in die Hände. Der Bannweber und Fleischern in der Kartenmitte (5) verwahren je einen Malachiten, der Gruftschracken (6) ein glimmendes Oktagon.

2. Die äußere Festung

Sobald Sie den letzten Feldherren ausgeschaltet haben, öffnen die Untoten das Tor (7) im Osten und greifen an. Gehen Sie mit Ihren Kriegeren in Stellung und werfen Sie die Offensive zurück. Im Gegenzug stürmen Sie mit der Zwergenarmee die äußere Festung und dringen bis zum Portal (8) vor. Dem Unbegnadigten (9) entreißen Sie seinen Seelenstein, die »Tränen des seelenlosen Wesens« und die »Kriegerin Karia«-Rune.

3. Duell mit Korshar

Durch das Portal gelangt der Avatar zu einem Heldenmonument (10), mit dem er seine Mitstreiter herbeiruft. Dann reißt er Korshar (11) und seine Anhänger auf. Dabei nimmt er sich in jedem Fall zuerst der Blutschatten an, da diese die Untoten sonst mit Energie versorgen. Zwischen Korshars Überresten finden Sie die zweite Maskenhälfte. Damit teleportieren Sie nach Whisper.



11. WHISPER

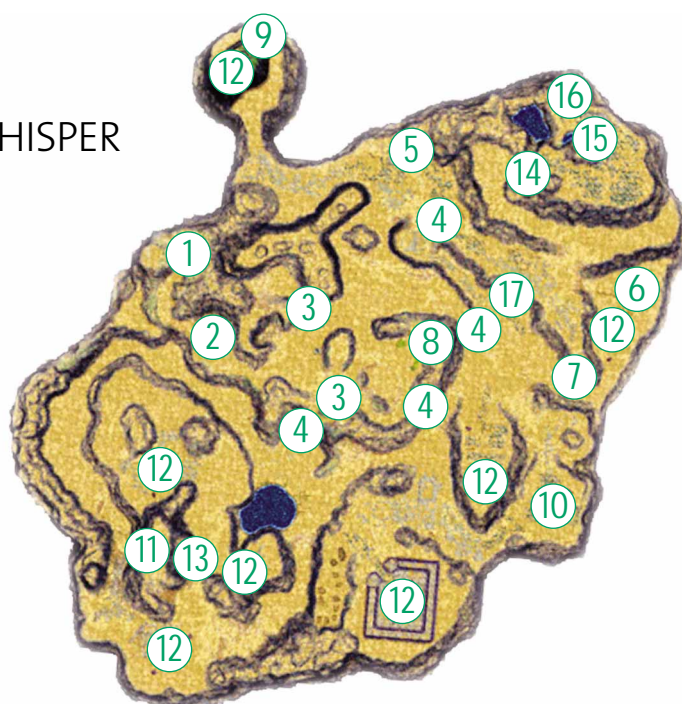
4. Fruchtbare Land

Hinter dem Portal (1) begegnet der Recke Uthar Greifenstahl (2). Der erklärt, wie der Magier Ismail zu besiegen ist. Im östlich gelegenen Tal findet der Held ein Zwergen- und Elfenmonument (3) sowie alle Rohstoffe. Die Taleingänge (4) sichern die Arbeiter mit Türmen, Fußtruppen und Titanen sorgen für Entlastung.

5. Das »Mosaik des Todes«

Im Norden befindet sich das »Mosaik des Todes« (5). Setzen Sie hier das Teilstück ein, das Sie in der Burg Grauschattental erhalten haben. Der Hüter des zweiten Fragmentes (6) haust im Nordosten, der dritte (7) und vierte (8) ganz in der Nähe. Sie müssen immer erst ein Teilstück in das Mosaik setzen, bevor der nächste Hüter erscheint. Es erwarten Sie harte Kämpfe, aber auch mächtige Gegenstände.

WHISPER



6. Uthars Rache

Die »Manifestation des Schreckens« hält im Norden (9) Uthars Schwert unter Verschluss, holen Sie es sich! Sein Geisterkollege, die »Manifestation des Schauerns« (10) hütet Uthars Rüstung und die »Priester Tehr«-Rune. Der Greif (11) muss sich mit der »Angst-Manifestation« herumplagen. Stoppen Sie den feindlichen Truppennachschub durch Zerstörung diverser Friedhöfe (12). Im Süden (13) holen Sie sich einige Helden zur Unterstützung. Sobald die Truppe Uthars Habseligkeiten zusammengesammelt und den Greif befreit hat, kehrt sie zu ihm zurück. Uthar nimmt sich dann Ismail (14) vor. Jetzt kann der Avatar Hoka Ashir (15) die Beliar-Maske überreichen und erfährt so vom »Phönixstein«. In Gottwall (16) geht die Suche weiter.

12. GOTTWALL

7. Außenhöfe erobern

Kerwen (1) erklärt dem Helden den Weg zum Portal und berichtet von den feindlichen Söldnern. Bevor Sie nun aber gegen diese Gegner in den Kampf ziehen, reisen Sie mit dem Seelenfelsen nach Graufurt und machen Sartarius Meldung. Zurück in Gottwall nimmt der Avatar das Elfen-Monument (2) ein und erobert einen Außenhof (3) nach dem anderen. Die eigentlichen Besitzer zeigen mit Holz- und Nahrungslieferungen ihre Dankbarkeit.

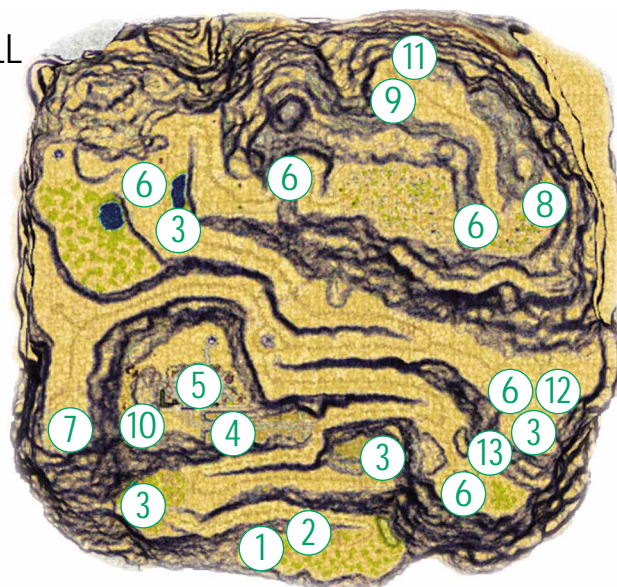
8. Wolfszeichen

Nach dem Fall des dritten Söldnerpostens (4) sprechen Sie mit John Goddard, um an den Schlüssel für die Zwergenkolonie (5) zu kommen. Mit den neuen Kriegern verstärken Sie wie gewohnt Ihre Truppe. Der Briarwölfe-Korporal, -Leutnant und -Sergeant in den größeren Vorposten (6) sind im Besitz eines Wolfszeichens. Margay (7) erzählt dem Hauptdarsteller von einem magischen Splitter und ihrem verschleppten Mann.

9. Der Splitter

Im Nordwesten stehen zwei weitere Monumente, mit deren Hilfe Sie die Nachschubwege Ihrer Armee verkürzen können. Dicht unter dem Gipfel zerstören Sie zuerst die »Weißen Hände«, bevor Sie sich dem Gegner zuwenden. Hier bergen Sie auch die »Kämpfer Igor«-Rune. Sprechen Sie unbedingt mit Cord (8), bevor Sie sich Hauptmann Kiar (9) zuwenden. Der hütet die »Hexer Severus«-Rune. Schnappen Sie sich als nächstes die Ork-Konstruktionspläne aus den Tru-

GOTTWALL



hen, und befragen Sie Vindus nach dem Phönix und dem Splitter. Danach holen Sie sich das Artefakt an der beschriebenen Stelle (10) und teleportieren zur nächsten Karte nach Mulandir (11).

MINI-QUESTS GOTTWALL

10. Gwens Medizin

Sunder (12) benötigt Medizin für seine Tochter. Diese findet der Held im östlichen Vorposten (13).

11. Nochmal Wolfszeichen

Cord Dunnahan (8) empfiehlt, die Wolfszeichen (6) der Söldner zu seinem Kommandanten in »Farloms Heim« zu bringen. Dort kommen Sie erst später hin.

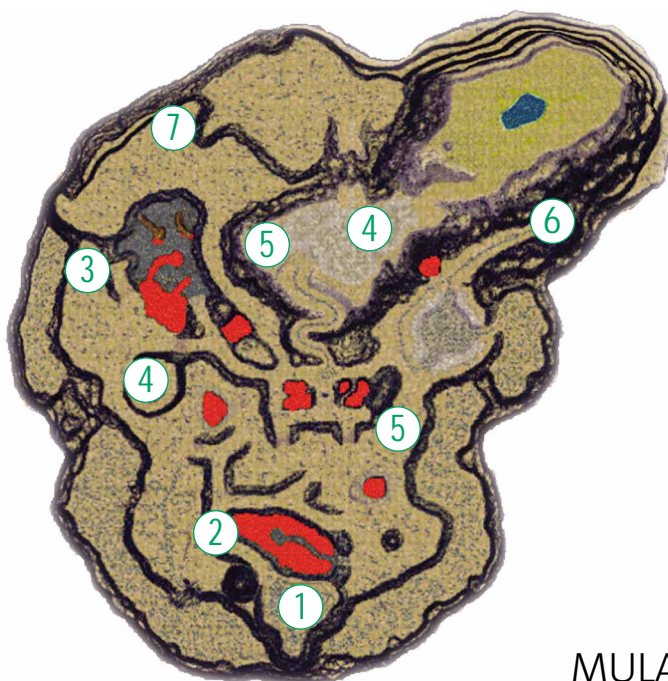
13. MULANDIR

12. Wächterinnen meiden

Nachdem Sie Ihre Helden am Monument (1) erweckt haben, rücken Sie nach Nordwesten vor. Sammeln Sie unterwegs die Basiliskenhäute der Gedankenstörer (2) ein. Versuchen Sie, die verfluchten Wächterinnen zu meiden! Den Feuerteufel vor dem Portal (3) nach »Farloms Heim« räumen Sie bereits jetzt aus dem Weg.

13. Der Kopf von Plexor Nim Tar

Der Wächter (4) hütet den Phönix, will aber vorher einen Beweis vom Helden. Aktivieren Sie während des weiteren Marsches alle Helden-Monumente und Seelenfelsen (5). Im Osten (6) stehen das Portal zum Spalt und einige Kisten mit



MULANDIR

Konstruktionsplänen. Im Norden (7) treibt Plexor Nim Tar sein Unwesen. Seinen Kopf nimmt die Gruppe als Trophäe mit. Durchs Portal gelangen Sie in die nächste Region.

14. FARLOMS HEIM

14. Ork-Siedlung errichten

Südlich des Portals (1) stößt der Avatar auf Flint (2) von der Roten Garde. Nach dem Gespräch besuchen Sie Farlom (3). Mit den Konstruktionsplänen und Runen, die Sie im Laufe Ihres bisherigen Abenteurers gesammelt haben, bauen Sie eine Ork-Siedlung (4) und -Armee auf.

15. Seth hilft mit

Außerhalb des Talkessels stolpert der Recke bei einer Leiche (5) über den »Dolch der Roten Legion«. Mit der Orkarmee rücken Sie schließlich aus, um die einzelnen Basen (6) der Söldner einzuzerschern. Halten Sie sich mit den Grünhäuten aber von der Roten Garde fern! Bei einer dieser Überfälle befreien Sie Seth (7), der Ihnen beim Angriff helfen will. Geben Sie ihm den gefundenen Dolch und die Rüstung des Söldner-Hauptmanns Uthar (8).

16. Intrigenspielchen

Seth meuchelt jetzt den Kommandanten (9) der Briarwölfe, woraufhin deren Elite gegen die Rote Horde ausrückt. Sie nutzen die Gunst der Stunde und brechen durch die geschwächte Festungsverteidigung, um die gesamte Basis einzuzerschern. Durch diese Aktion befreien Sie auch Elwen Winterwind, die Ihnen das Versteck des zweiten Kristallsplitters (10) offenbart.

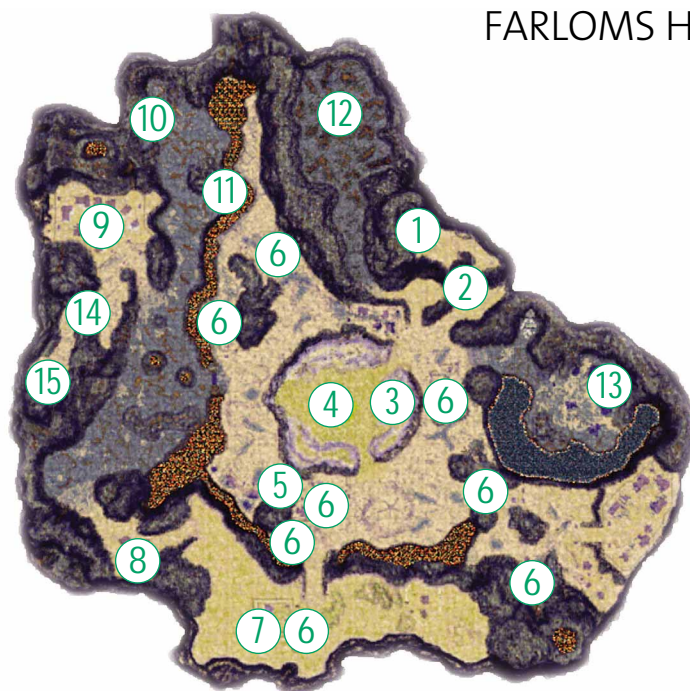
17. Drachentöter

Die Drachenhorste (11) im Nordwesten zerschlagen Sie, bevor Sie sich um den Drachen Fyrmir (12) kümmern. Rücken Sie gegen ihn mit einer starken Armee aus Fernkämpfern vor, um ihn zu erlegen und den dritten Splitter an sich zu nehmen. In den Truhen lagern eine Troll-Arbeiter- und »Kämpfer Alrius«-Rune. Über Mulandir gelangt der Avatar dann zum Spalt.

MINI-QUESTS FARLOMS HEIM

18. Katarakt

Thom Laire (13) sucht einen Augenheiler für seinen General. Informieren Sie Seno den Zahnbrecher aus Graufurt darüber. Er instruiert den Helden und gibt ihm eine Operationsnadel mit. Thom zeigt seine Dankbarkeit, indem er Ihnen eine alte Steintafel überreicht. Goran aus Grau-



FARLOMS HEIM

furt übersetzt für einen Saphir die Inschrift der Tafel in eine Spruchrolle.

19. Steinbrecher

Die Briarwölfe halten einen Zwerg in ihrer Basis (9). Der benötigt Feuerpulver, Schwefelbinder, Brennsalz und eine Phiole, um seine Alchemistenausrüstung zu ersetzen. Suchen Sie den Freihändler Farlom (3) auf, der verkauft Ihnen dann Schwefelbinder, gewinnt aus dem Dämonenblut (siehe Tipp 11) das Salz und aus drei »Steinen des ewigen Feuers« das Pulver. Der Drache Faurung (10) hat eine Vukanglasphiole in seinem Hort. Sobald der Steinbrecher seine Ausrüstung wieder auf Vordermann gebracht hat, sprengt er den Steinwall (14) nahe dem Portal zur Hauptstadt Graufurt (15).

20. Thar

Auf den Kopf des Dunkelelfen Thar (siehe »Mulanidir«) ist eine Prämie ausgesetzt. Spüren Sie den Mörder auf, und sprechen Sie mit Rigour Mortis (3).

15. DER SPALT

21. Ab nach Osten

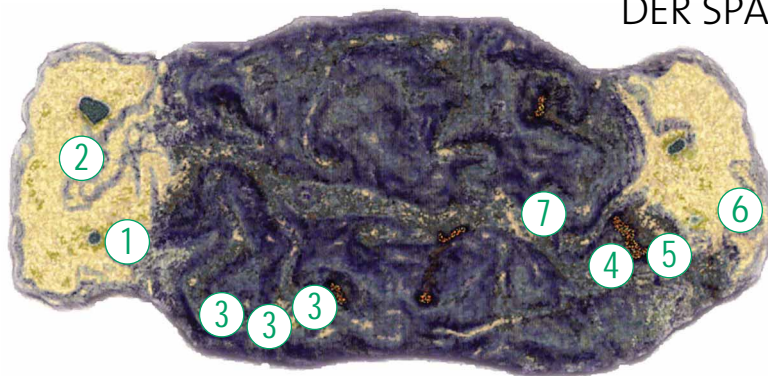
Thalia Storm lässt den Recken einfach beim Portal (1) stehen. Mit Hilfe des Ork-Monumentes (2) scharf er eine große Armee um sich und bricht nach Osten auf. Halten Sie Ihre Truppen im Tal, um den Dämonen-Portalen (3) nicht zu nahe zu kommen. Tapfere Streiter können in dieser Gegend aber auch sehr wertvolle Ausrüstung finden.

22. Dämon vertreiben

Thalia (4) attackiert nun den Obermotz Ulather (5), gerät dabei aber in eine Falle. Nun liegt es an Ihnen und der Orkarmee, den Dämonen zu besiegen. Danach ist die Eismagierin wieder frei. Nehmen Sie Ulather den Schlüssel, das Dämonenblut und die »Hexer Antius«-Rune ab.

23. Geleitschutz

Die Zerstörung der Ork-Siedlung können Sie nicht verhindern, erobern Sie deshalb das östliche Helden- und Troll-



DER SPALT

Monument (6). Platzieren Sie einige Fernkämpfer auf dem Plateau (7) oberhalb des Tales. Mit den übrigen Kriegern geleiten Sie Thalia zum westlichen Portal zurück. Die rückt dafür den letzten Splitter heraus.

24. Der Phönix-Stein

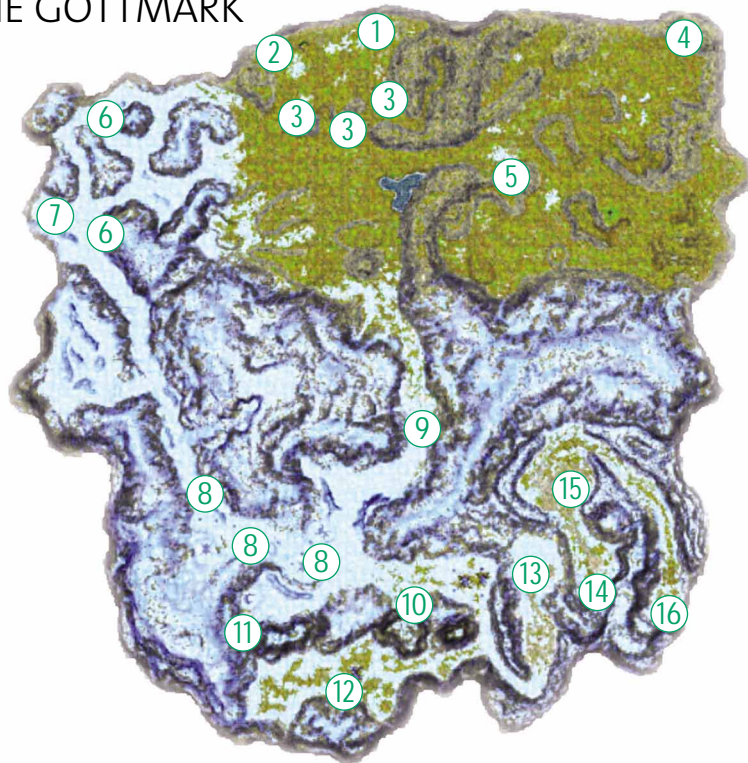
Kehren Sie nach Mulandir zurück, um die Splitter beim Wächter abzugeben. Der enttarnt sich jedoch als Magier Mechlan und hetzt Ihnen seine Söldner auf den Hals. Der Avatar ruft am nahe gelegenen Monument einige Helden zu Hilfe und folgt dem Betrüger nach Nordosten. In der Falle sitzend rückt er endlich den Phönix-Stein heraus. Ob Sie den Verbrecher richten, ist Ihre Entscheidung. Bringen Sie das Kleinod nach Graufurt, bevor Sie Sartarius in die Frostmarschen folgen.

16. FROSTMARSCHEN

25. Heiß und kalt

Etwas nördlich des Portals (1) stolpert der Abenteurer über ein Helden-Monument (2). Mit seinen getreuen Mitstreitern schlägt er sich bis Urias und Craig (3) durch. Mit dem nahen Ork-Monument (4) hebt der Avatar eine Armee aus. Vertreiben Sie die Walddrachen (5), um an die kostbaren Lenya-Vorräte zu gelangen. In der Eisregion treiben sich viele kühle Gegner herum; setzen Sie Ork-Brander und Feuerzauber gegen sie ein. Die Hügelriesen wiederum lassen sich sehr leicht einfrieren und dann verdreschen. Auch vom Troll-Monument (6) machen Sie Gebrauch.

SÜDLICHE GOTTMARK



26. Dunkelelfen-Pläne

Der Riese Windwerfer (7) hütet einen Dunkelelfen-Konstruktionsplan und die »Priesterin Adhira«-Rune. Im Nordosten (8) verteidigen Eiselfen den zweiten Plan und die Eisgolems (9) den dritten. Plan Nummer 4 befindet sich in einer Truhe (10) vor, Nummer 5 (11) in dem Eiselfendorf. Die Dunkelelfensklaven-Rune (12) liegt hinter einer Horde Frostwesen. Mit den Plänen und der Rune

kehren Sie anschließend zu Craig zurück, der Sie durchs nächste Portal (13) in die Südliche Gottmark schickt.

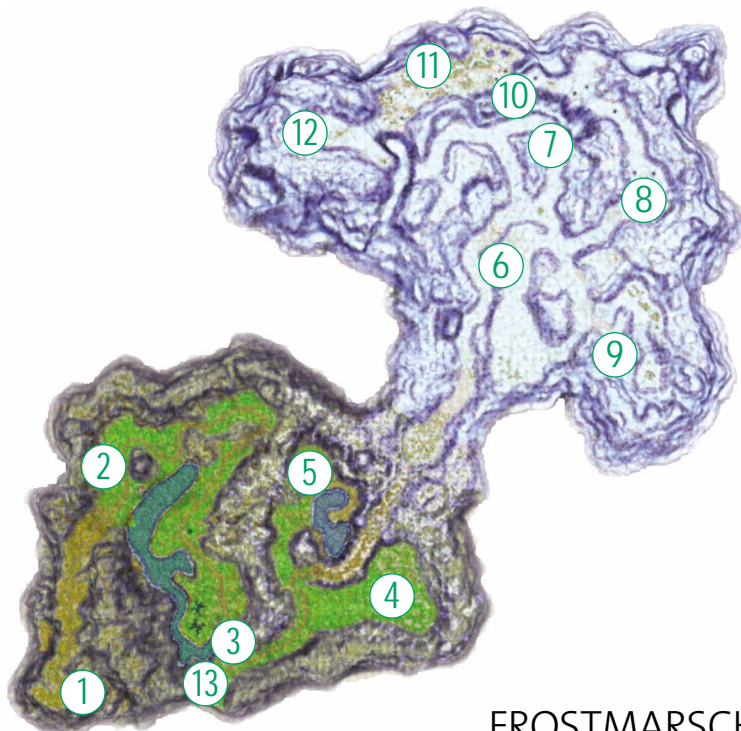
17. SÜDLICHE GOTTMARK

27. Befestigungsanlagen

Der Recke marschiert vom Portal aus (1) direkt zum Dunkelelfen-Monument (2), um dort Sklaven herbeizurufen. Mit diesen baut er die auf dem Plateau vorhandenen Rohstoffe ab und befestigt die drei Rampen (3) mit Türmen. Die Eisernen greifen an allen drei Stellen an, halten Sie deshalb einen Trupp Sklaven für Turmreparaturen in Bereitschaft.

28. Orks auf dem Vormarsch

Sobald Sie den Angriff erfolgreich zurückgeschlagen haben, reisen Sie zum Ork-Monument (4). Auch dieses Lager sichern Sie mit einer Kombination aus Hexertürmen, Geistbrechern und Feuerwerfern (5). Mit seinem Ork-Heer radiert der Abenteurer die Posten (6) seiner Gegner aus. Dabei nimmt er auch das westliche Heldenmonument (7) ein. Von dort aus fällt das Heer den Eisernen in den Rücken und zerstört die drei Lager (8) der Eisernen-Generäle. Dabei fallen dem Avatar weitere Dunkelelfen-Pläne in die Hände. Halten Sie sich aber unbedingt mit Ihren Truppen vom Schwarzen Turm (9) fern, da dieser auch die stärksten Einheiten in Windeseile zerlegt.



FROSTMARSCHEN



NACHTFLÜSTERTAL

29. Zu den Tälern

Dem Prinzeips der ersten Ordnung (10) nimmt der Held die Schulterplatte und »Magier Shindar«-Rune ab. Für Nachschub an Dunkelelfen-Hexern sorgt das nahe Monument (11). In diesem Bereich äschern die Krieger noch die letzte Feindstellung (12) ein und betreten dann das Portal (13) ins Ruinental (14). Sie treffen erneut auf Ihren Gegenspieler (15), Sartarius ist aber nicht mehr zu retten. Bevor Sie ins Nachtflüstertal (16) weiterreisen, unterhalten Sie sich noch mit

Craig und Urias. Vergessen Sie nicht, die Pläne aus den Truhen mitzunehmen!

18. NACHTFLÜSTERTAL

30. Verstärkung

Vom Portal (1) aus marschiert der Recke nach Süden. Dabei weicht er den gefährlichen Speipflanzen (2) aus und setzt Elementare auf sie an. Bei einigen Irrwischen (3) ergattern Sie Ariakristalle. In der Dunkelelfen-Siedlung (4) sprechen Sie mit Dracon Shain (5) und händigen

ihm sieben Kristalle aus. Dafür hilft fortan ein Trupp Dunkelelfen bei der Befreiung des Heldenmonumentes (6).

31. Gegen die Katzenmenschen

Jetzt zerstören die Helden den Kitiaara-Vorposten (7) in der Kartenmitte. Anschließend nehmen sie sich das Eisernen-Hauptquartier (8) vor und erobern die beiden Rassen-Monumente (9). Brennen Sie die Siedlung (11) der Katzenwesen nieder und sammeln Sie hinterher die »Kämpfer Gareth«-Rune sowie die Konstruktionspläne ein.

32. Magischer Schutz

Der befreite Hohe Archon (12) spricht einen Schutzzauber auf den Helden, mit dem er unbeschadet die Schwarzen Türme (10) passieren kann. Dahinter schreitet der Avatar durch das Portal (13).

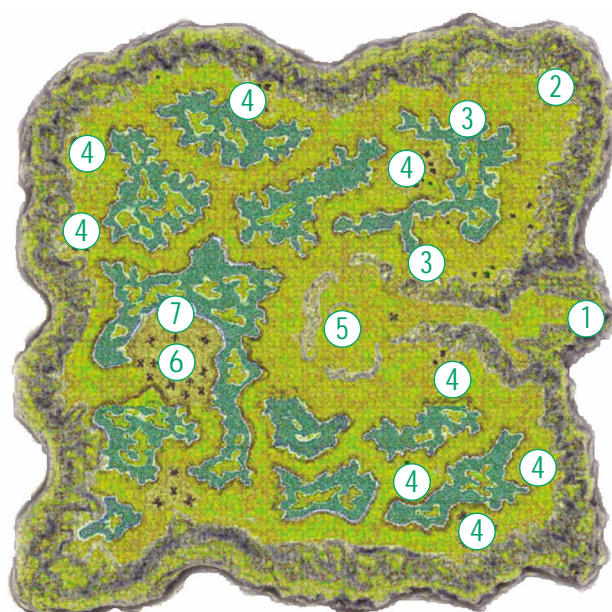
19. ATMENDER WALD

33. Rekrutieren und sichern

Sobald Sie das Portal (1) verlassen haben, wenden Sie sich nach Nordosten und erobern dort das Dunkelelfen-Monument (2). Mit diesem Volk heben Sie ein Heer aus und sichern die schmalen Zugänge (3) mit Türmen und Stoßtruppen gegen Angriffe aus den umliegenden Dörfern (4).

34. Der Zorn der Anderen

Stehlen Sie der Bluteiche das »Herz des Waldes« (5). Locken Sie den Baumgeist mit diesem magischen Gegenstand in das Hauptquartier (6) der Eisernen. Hier wütet Blutbuche unter den Feinden, und Sie können in aller Ruhe zum nächsten Abenteuer nach Sharrow (7) reisen.



ATMENDER WALD

20. SHARROW

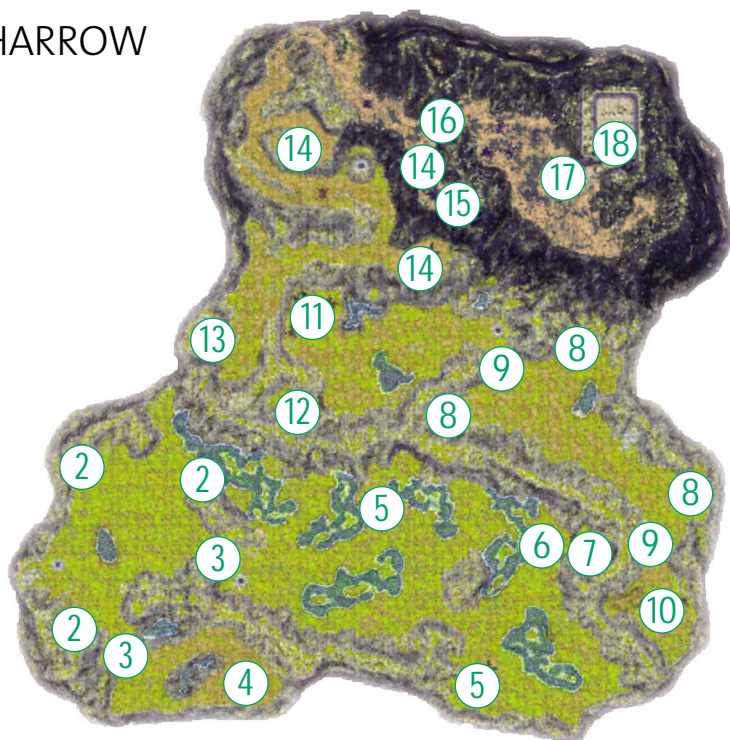
35. Tempo, Tempo!

Vom Portal (1) aus rennen Sie schnellstens zu den drei Rassen-Monumenten (2) und aktivieren diese. Die Orks, Trolle und Dunkelelfen sichern die beiden Hauptzugänge (3) mit einer Vielzahl von Türmen gegen die steten Angriffe. Eine kleine Streitmacht rückt danach aus, um den Greifen Pyrotwar (4) und seine Brut zu erledigen. Der hat den dritten Metallkeil.

36. Tor entriegeln

Ist Ihre Armee auf Maximalstärke, rücken Sie schließlich mit allen verfügbaren Kriegern aus dem Talkessel heraus und machen sich über die Lager der Eisernen (5) her. Dabei fallen Ihnen der erste und zweite sowie zwei weitere Schulterplatten in die Hände. Mit den Keilen entriegelt der Recke das Tor im Osten (6) und teleportiert zur mittleren Ebene (7).

SHARROW



37. Mittlere Ebene

Hier nimmt der Abenteurer die Monumente der Menschen, Elfen und Zwerge (8) ein und beginnt mit dem Truppenaufbau. Natürlich kontrolliert er auch die Eingänge (9) in diesem Bereich mit Türmen. Mit einem Großaufgebot reiben Sie dann zuerst den kampfkraftigen Herrn der Seelen (10) auf, der einen Diamanten und einen halben oktagonalen Schlüssel bei sich trägt. Die gleichen Gegenstände finden Sie im stark befestigten Lager der Eisenen (11). Damit öffnen Sie das nächste Tor (12) vor dem Obsidianberg-Portal.

38. Das Ende des Seelenschmieds

Auf dem Berg beschwören Sie Ihre Gefährten am Heldenmonument (13), um dann die Eisernen-Vorposten (14) auszuradiieren. Hier nimmt der Trupp die drei Metallkeile der Anführer mit. Auch das »Pfand der Götter« (15) sacken Sie ein. Anschließend durchquert der Avatar das Nordtor (16) und stellt sich dem Seelenschmied (17). Zerstören Sie sofort die beiden dunklen Kristalle, die ihn flankieren. Ohne sie kann er nicht mehr regenerieren und geht bald zu Boden. Dann stellen Sie im Abspann den unbekannten Magier (18). Herzlichen Glückwunsch!

21. SCHWERTFELSINSEL

39. Anreise

Diese Region müssen Sie nicht besuchen, um das Spiel zu beenden. Es warten aber eine Menge Erfahrungspunkte und Mini-Quests. Reisen Sie von den südlichen Windwallbergen her an.

40. Jede Menge Beute

Gorin Gundarson (1) berichtet dem Helden über die Insel. Im nahen Tal (2) nehmen Sie dann das Elfen-Monument in Besitz. Danach äschern Sie das Minotaur-Lager (3) ein und finden bei der Leiche vor der Hütte einen roten Waldling. Donnerhorn (4) ist im Besitz eines Elfen spreizlings und weißen Röhrlings. Außerdem hütet er in seiner Kiste noch zwei Adamantiumsplitter und jeweils einen geborstenen Zwergenharnisch, -helm, -schild und eine Axt.

41. Zwergenrätsel

In der Kartenmitte steht ein Heldenmonument (5), wo Sie zusätzliche Hilfe herbeirufen können. Im Norden befindet sich ein Zwergenfriedhof (6). Berühren Sie dort den magischen Fels in der Reihenfolge Auge, Blut, Hand, Hand, Blut und Auge. Der auftauchende Zwergengeist fördert einen sternenförmigen Anhänger zu Tage. Mit dem knacken Sie die Truhe (7) im Nordosten, in der Sie die »Kämpfer Tilleth«-Rune entdecken.

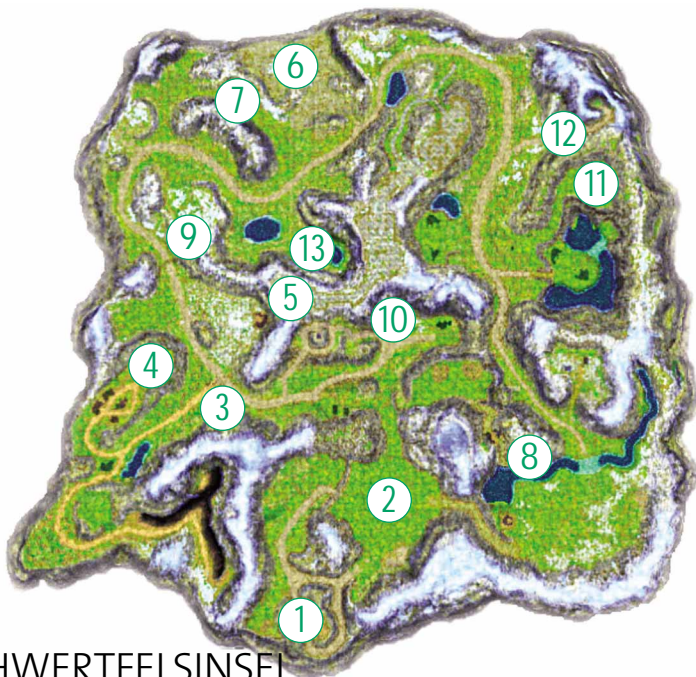
MINI-QUESTS SCHWERTFELSINSEL

42. Der Giftzwerg

Schmied Tworsnik (8) braucht sieben verschiedene Pilze, um einen Trank zu brauen. Er erklärt Ihnen, wo Sie die finden können, z. B. im Nordwesten (9) oder in der Kartenmitte (10). Fragen Sie den Zwerg nach Hilfe. Besonders im Lager der Kreatur Frang (11) lohnt sich ein Besuch. Auch diverse Pläne, Adamantiumsplitter und geborstene Rüstungen gibt es dort zu holen. Sobald Tworsnik alle Zutaten beisammen hat, rückt er einen mächtigen Schild heraus.

43. Riesenärger

Der Riese Kraga (12) sucht seinen Bruder, der einen Schatz gestohlen hat. Der (13) spielt offensichtlich mit seiner Beute, weshalb Sie zu Kraga zurückkehren. Übernehmen Sie seine Wache, während er zu seinem Bruder marschiert. Es liegt an Ihnen, ob Sie die Truhen in der Zwischenzeit verteidigen oder plündern. **HK**



SCHWERTFELSINSEL